L'appareil de la paresse

Il se peut que chacun éprouve un profond désir de vivre ailleurs que dans le travail, si un tel ailleurs pouvait exister. Dans l'antiquité, l'homme libre pouvait seul mépriser le travail, puisqu'il y avait suffisamment d'esclaves pour accomplir toutes les tâches nécessaires à l'affichage d'un tel mépris.

Valorisé aujourd'hui par une logique économique, le travail, qui a perdu sa fameuse noblesse, celle dont on parlait autrefois, est devenu une activité aliénante obligeant chacun à trouver des ruses pour en atténuer les effets. Il n'y a pas d'autres choix pour les supporter. Si juridiquement, il n'existe pas de droit au travail, le taux mensuel de chômage nous le rappelle régulièrement, l'obligation de travailler est ressentie par tous, puisque chacun veut ramener un salaire chez soi, il en va de sa survie. De sa survie et non de son bonheur. Ainsi va le monde. Aujourd'hui, aucun travailleur ne recherche le bonheur en essayant de conquérir ses outils de production, comme on le disait naguère. En offrant du travail, les entreprises apportent, disent-elles, le bien-être et contribuent au bonheur de leurs salariés, alors qu'elles ne veulent pas même savoir ce que recouvre le mot *travail*, ou plutôt qu'elles ne veulent pas s'en donner les moyens, et qu'elles se gardent bien de fixer la distinction entre le temps consacré au travail et le temps consacré à soi, puisque, flexibilité oblige, la vie des salariés ne doit pas échapper à leur emprise. Au point que nous pourrions nous demander si les prolétaires, qui « se sont livrés corps et âmes au vice du travail », jusqu'à précipiter « la société toute entière dans ces crises industrielles de surproduction qui convulsent l'organisme social », ne devraient pas arrêter de prêter une oreille trop attentive « aux fallacieuses paroles des économistes » et reconnaître, enfin, que le bonheur se trouve dans l'inaction et l'oisiveté. Nous percevons facilement, entre ces guillemets, les mots de Paul Lafargue, nous y reconnaissons son *Droit à la paresse*, et nous en venons à nous demander s'il ne faudrait pas de toute urgence s'attarder sur ce texte de 1880.

C'est ce qu'a fait le Collectif 1.0.3 en le numérisant pour nous l'exposer.

L'installation est composée d'un écran plat LCD et d'une manette *wiimote*. Trois stickers avec dessins, collés à gauche de l'écran, la complètent : ils indiquent les trois seuls gestes que l'on peut exécuter avec la manette, façon trop bien dessinée de ne pas donner de précision sur leur fonction, à telle enseigne que l'on ne sait pas si ces trois stickers sont bien un mode d'emploi de l'installation.

Nonobstant cela, les règles sont apparemment assez simples. Après avoir saisi la *wiimote* et simulé un coup de marteau, la première page du *Droit à la paresse* apparaît sur l'écran. Puis s'efface d'un tiers. Et ainsi jusqu'à trois fois. Pour changer de page, il faut mimer un coup droit, comme on dit au tennis. Enfin, lorsque des portraits silhouettés apparaissent furtivement puis disparaissent, nous pouvons, grâce au procédé pseudo-haptique, redessiner leur contour en sentant dans la main toutes les sensations *wii vibratoires* du dessin aimanté.

A plusieurs égards, ce dispositif élaboré en collaboration avec les ingénieurs du pôle de recherche en réalité virtuelle de l'université de Rennes, l'IRISA, est surprenant. Dans le système qu'ils ont monté, la surprise vient tout d'abord de l'effort à fournir pour activer le

processus. Un effort tel, que nous en venons à penser qu'un contacteur quelconque, sur lequel nous pouvons simplement appuyer, est un objet luxueux. Faire apparaître le *Droit à la paresse* suppose aujourd'hui d'engager un malaisé travail qui consiste à gesticuler, c'est ce que veut nous révéler le Collectif 1.0.3.

En second lieu, il est surprenant puisqu'il transforme un jeu vidéo, et c'en est un assurément, la manette *wii* en témoigne, en un exercice de maladresse jamais égalé jusqu'ici : qui a déjà vu un jeu vidéo aussi raté ? Raté en ceci que nous ne savons pas comment nous y prendre pour faire bouger les images – et si nous le savons, nous ne sommes pas assurés d'y réussir du premier coup, ni même du deuxième. Raté en ceci également qu'il n'y a rien à poursuivre et rien à gagner, juste à progresser jusqu'à la dernière page du texte, si nous en avons l'audace.

Dans le cours du jeu, ce dispositif nous surprend enfin par la présence de silhouettes, à peine perceptibles, insérées dans les pages blanches du texte. Qui représentent-elles ? Sont-elles les bustes des auteurs anciens cités par Lafargue dans les notes en bas de pages ? Non ! il s'agit simplement des silhouettes de dirigeants actuels d'importantes sociétés, c'est-à-dire d'hommes qui ne s'intéressent pas plus à ce texte, que le texte ne s'adresse à eux. Or, ces silhouettes vont être soumises à la même loi que celle infligée, en son temps, à Monsieur Etienne de Silhouette : on va leur tirer le portrait à la ligne. Position d'irrespect, sans aucun doute, qui consiste à les forcer à être là, de profil, à plat et redessinées.

Voilà donc une installation qui présente un jeu raté dont nous pouvons être assurés qu'il est conçu pour nous le faire sentir – une pression pèse sur le bras du joueur, d'un poids énervant. Mais c'est aussi une installation que nous devons manipuler comme se manipule tout bref propos tenu sur un texte : en toute désinvolture.

Pour le Collectif 1.0.3, ce *Droit à la paresse* de Lafargue n'a aucune valeur législative, malgré son titre, ni aucune valeur contemporaine, puisqu'il a été écrit à partir d'une analyse précise d'une situation historique. C'est pourquoi ces artistes nous proposent de détourner notre éventuel désir de lecture par une exaltation gesticulée, ils nous engagent à dérouler la succession des pages par un glissement de pages successives qui finit par nous présenter une succession de pages. Rien que cela. Laquelle succession nous oblige à penser qu'importent moins les effets visuels que les mouvements qui les produisent. Enfin, ces artistes nous engagent à dessiner en glissant le curseur sur le contour de la silhouette pour tracer le contour de la silhouette. C'est ce qui s'appelle ne rien laisser au hasard !

On l'aura compris, il ne s'agit pas ici d'un travail critique, mais d'une glissade. On nous propose un toboggan virtuel, virtuel en ce sens qu'il faut fournir un effort pour glisser, puisque la glissade, lorsqu'elle est virtuelle, crispe. Une glissade qui pourrait, paradoxalement, nous offrir des motifs, comme on dit en jurisprudence. Quelque chose comme une attention particulière, même mesurée, au texte associé aux silhouettes de grands patrons, afin d'offrir, à tous les salariés, une occasion de savourer un peu ce plaidoyer installé, même si, et nous le savons bien, la réussite mondaine du capitalisme légitime à ses propres yeux sa toute puissance, c'est-à-dire les servitudes qu'il nous impose.

A n'en pas douter, cette expérience favorise des renversements successifs de perspectives pour nous rendre insensibles à toute affirmation logique. L'installation veut contraindre le texte de Lafargue, qui traduit la position d'un groupe et d'une époque, à produire une étrange impression d'hypothèse, seule possibilité de le rendre actuel. C'est donc

une sorte de brouillage qui nous est proposé, un brouillage explicitement signifié à deux endroits. D'abord en fin d'ouvrage, par la présence des trois membres du Collectif 1.0.3 en silhouette : nous ne savons pas si l'on veut nous dire par là quelque chose du dessein et de l'esprit de l'œuvre. Enfin, dans le titre de l'installation : *Apparesse*, néologisme dont nous ne pouvons savoir si le préfixe indique le rapprochement ou l'action, s'il est même latin ou tout simplement *unpointzéropointroisien*.

Alain MARCHAND